

Raamatukogu arvutimängudes — kuidas seal ellu jääda

Olga Einasto, Tartu Ülikooli Raamatukogu

Tänapäeva üliõpilased, ülikooliraamatukogu üks olulisemaid sihtgruppe, esindavad esimest generatsiooni (Digital Natives, Born with the Chip), kes pole täiskasvanuna omandanud infotehnoloogia alaseid oskusi ja teadmisi, vaid on kasvanud koos sellega ning suhtuvad tehnoloogiasse mitte kui uuendusse, vaid kui nende elu ja olemise loomulikku osasse. Prensky (2001), Becki (2005) jt uuringud näitavad, et see põlvkond eristub kardinaalselt mõtlemises, maailmatajus ja infokäitumises oma vanematest ja õppejõududest (Digital Immigrants). Meil oleks kindlasti kasulik raamatukoguteenuste arendamisel ja eelkõige kasutajakoolitusel arvestada uue põlvkonna erinevuste ja omapäraga.

Digital Immigrants

Kiirus: tavapärane

Infotöötlemine: järjestikune

Reeglipärane läbimõeldud strateegia

Taju: tekstiline

Reaalsus

Tehnoloogia: keeruline

Subordinatsioon

Digital Natives

Kiirus: äkiline

Infotöötlemine: paralleelne

Juhuslike juurdepääsuteede katsetamine

Taju: audio-visuaalne

Fantaasia

Tehnoloogia: elementaarne (sõber, partner)

Ülemused on vaenlased

Uurijad rõhutavad samuti, et tänapäeva tudengid on esimene põlvkond, kelle maailmavaadet on mõjutanud see asjaolu, et enamuse nendest mängis juba varajases lapsepõlves arvuti- ja videomänge. OCLC (Online Computer Library Center) andmetel on mängib arvutimänge 83 mln inimest. Arvutimängud on olemas rohkem kui 80% lastega peredes. Süstemaatiliselt mängivad *online* mängu ka paljud üliõpilased kogu maailmas, ligi 50% mängijatest on naissoost. Ka esimese raamatukogu kasutamise kogemuse saavad paljud uue põlvkonna esindajad mitte õppe- või rahvaraamatukogus, vaid arvutimänge mängides, sest paljudes mängudes esinevad nii raamatukogud kui raamatukoguhoidjad.

Me peame teadma ja olema valmis selleks, mida ootab ja eeldab meilt tänu sellele virtuaalkogemusele lugejate uus põlvkond, millised on nende hoiakud. Need ootused-eeldused-hoiakud võib sõnastada nii:

- juurdepääsuvõimaluste mitmekesisus
- formaatide, platvormide paljusus
- mitteverbaalse õppimise eelistamine
- reeglite paindlikkus
- kerge on küsida nõu ja abi selle käest, kes oskab ja teab
- loomulik on tegeleda üheaegselt mitme asjaga (mitme infootsinguga jne)
- riskimine, katsetused ja probleemid on teretulnud
- ebaõnnestumised on eeldatud
- eelkõige tulemuslikkus, siis pädevus
- pädevus on palju olulisem kui tiitlid ja ametivõim
- raamatukoguhoidja kui infopreester on „surnud nagu Elvis”
- oodatakse strateegia giidi, mitte juhti
- elu peab olema *fun*.

Paljud ülikooliraamatukogud on juba alustanud *on-line* raamatukogumängude pakkumist oma kodulehtedel, et aidata noortel lugejatel tajuda raamatukogukeskkonda atraktiivsena, suhtuda raamatukogueskirjadesse kui mängureeglitesse ning omandada raamatukogukasutamise kunsti kergelt ja põnevalt nagu mängus.